

Processo de concepção visual: análise dos elementos estéticos e práticos do curta metragem “Paperman”

Visual design process: analysis of aesthetics and practical elements of the short-film “Paperman”

Luís Eduardo Meira de ANDRADE¹
Pablo César Clementino Braga LEITE²

Resumo

É proposta nesse artigo, uma análise da concepção visual do curta-metragem dos estúdios Disney, Paperman, que fora exibido no ano de 2013, anexado à animação Detona Ralph, distribuído pela Walt Disney Studios. A concepção visual da obra será analisada em sua integralidade, através dos aspectos de iluminação, como luz direta, indireta, dura e difusa; quanto ao enquadramento e planificação, onde será levado em consideração a posição e distância da câmera; quanto ao movimento de câmera que foi utilizado em determinadas cenas; e paleta de cores aplicadas na animação. A observação tem como objetivo elucidar conceitos de planificação, movimento de câmera e iluminação definidos previamente por diversos autores, que serão comparados com os conceitos utilizados para produção do curta-metragem. Ainda, as técnicas utilizadas no objeto de estudo serão usadas para compreender o sentido que o autor quis passar na diegese da trama, através da técnica supostamente extra-diegética.

Palavras-chave: Animação. Concepção Visual. Curta-metragem. Cinema. Enquadramento. Planificação.

Abstract

This article proposes an analysis of the visual conception of the short film Disney Studios Paperman, which was exhibited in the year 2013, attached to the animation Detona Ralph, distributed by Walt Disney Studios. The visual conception of the work will be analyzed in its entirety through the aspects of illumination, such as direct, indirect, hard and diffuse light; As to the framing and planning, where the position and distance of the camera will be taken into account; Camera movement that was used in certain scenes; And color palette applied to the animation. The observation aims to

¹ Graduando de Comunicação em Mídias Digitais pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB).
E-mail: luisjppb@gmail.com

² Graduando de Comunicação em Mídias Digitais pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB).
E-mail: pablo.braga95@gmail.com

elucidate concepts of planning, camera movement and lighting previously defined by several authors, which will be compared with the concepts used to produce the short film. Still, the techniques used in the object of study will be used to understand the meaning that the author wanted to pass in the diegesis of the plot, through the technique supposedly extra-diegetic.

Keywords: Animation. Visual Conception. Shortfilm. Cinema. Frameworks. Plans.

Introdução

A sociedade é recheada de símbolos, ou seja, ícones que representam uma ideia que não necessariamente está explícita visualmente. Isso ocorre, pois, os seres humano relacionam imagens à ideias invisíveis, de acordo com McCloud (2005), por esse motivo, o presente artigo tem como objetivo mostrar como ocorre essa relação entre imagem e narrativa no curta-metragem *Paperman*, produzido e animado pela Walt Disney Studios e exibido anexado ao longa-metragem *Detona Ralph*.

[...] os ícones que chamamos de figuras: imagens criadas pra se assemelharem a seus temas. Assim como a semelhança varia, o mesmo ocorre com o conteúdo icônico. Em outras palavras, algumas figuras são mais icônicas do que outras. Nos ícones não pictóricos, o significado é fixo e absoluto [exemplo: letras e números]. Sua aparência não afeta seu significado por que representa ideias invisíveis. (MCCLLOUD, 2005)

Os estúdios Disney conquistaram diversos fãs ao longo de sua história. Fundado em 1929 pelo desenhista Walt Disney, os estúdios de animação criaram um estilo próprio, característico e que marca as gerações de crianças desde a década de 30. Por esse motivo, nada mais justo do que analisar a obra de animação em questão, afim de esmiuçar o estilo gráfico definido pelos estúdios Disney, e acima disso, compreender como ele é usado para contribuir na diegesis. O estilo Walt Disney inspira a animação mundial, consolidando suas obras como marcos referenciais. Sua técnica, estética e sensibilidade para dar vida a suas criações perpetuam-se por gerações, abrindo espaço para a vivência individual de fantasias inusitadas, sob um corpo comum (FOSSATI, C, 2009).

A análise do objeto em questão será feita a partir do seu processo de criação,

levando em consideração toda a concepção visual construída na animação, a partir da análise de cenas específicas. Este artigo tem como objetivo compreender como algumas técnicas adotadas pelos produtores e desenvolvedores do produto cinematográfico têm algum significado na narrativa do filme.

Serão analisados elementos de estéticos e práticos utilizados na produção do curta-metragem, verificando a sua utilização e motivo pelo qual o mesmo foi aplicado no filme, sendo observados a partir de: proporção dos personagens, aspectos físicos e psicológicos, cores, iluminação, composição, enquadramentos e movimentos. De maneira geral, este trabalho busca observar e analisar de que maneira foi feita a concepção visual da obra em questão e por quais motivos os autores decidiram usar tais critérios.

Além disso, identificaremos técnicas e estratégias utilizadas pelos produtores do curta-metragem *Paperman*, afim de entender a significação desses processos no desenvolvimento da trama. Ou seja, o presente artigo tem como objetivo traçar um paralelo entre roteiro e aspectos psicológicos envolvidos na trama com a parte técnica que envolve movimentos de câmera, enquadramentos, paletas de cores e demais aspectos visuais.

Análise do filme

Desde os primórdios da sociedade o ser humano tem a necessidade de analisar tudo aquilo que é produzido como forma de arte. E com a sétima arte não poderia ser diferente. Quando as primeiras obras cinematográficas começaram a surgir, os críticos e especialistas começaram a fazer suas análises.

Contudo, apenas após a década de 90, as análises passaram a ficar mais criteriosas e seguir procedimentos, que se dividem em uma decomposição, primordialmente, seguida de uma interpretação das cenas, posteriormente.

Analisar um filme é sinónimo de decompor esse mesmo filme. E embora não exista uma metodologia universalmente aceite para se proceder à análise de um filme (Cf. Aumont, 1999) é comum aceitar que analisar implica duas etapas importantes: em primeiro lugar decompor, ou seja, descrever e, em seguida, estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar. (PENAFRIA, 2009).

Proporção dos personagens

A concepção de um personagem passa primordialmente por suas características emocionais, e a partir delas, são traçados seus aspectos físicos, e conseqüentemente as proporções, que de acordo com LOPES (2009), geralmente são definidas pela cabeça como base.

No caso dos personagens principais da trama, ambos detêm a mesma proporção corporal: magros, praticamente a mesma altura e mesmos tons de pele e de cabelo. Entretanto, duas diferenças são cruciais. O homem é constituído por trações retos e longos, incrementados pelo terno. Já a moça é constituída por várias curvas, principalmente em sua cintura, conferindo sensualidade e feminilidade. Além disso, a personagem feminina também apresenta olhos grandes e extremamente cativantes, ao contrário do homem que tem olhos pequenos, além de uma postura que ilustra bem a timidez do mesmo.

Aspectos físicos e psicológicos dos personagens

Dentro de da organização do filme cada personagem tem um papel a ser cumprido, e podem ser classificados como: protagonista, antagonista e adjuvante (GANCHO, 2004 apud LOPES, 2009). E em cada categoria dessa é necessária uma concepção visual diferente, a fim de que o telespectador intuitivamente compreenda as características psicológicas dos personagens, a partir de seus aspectos físicos.

De acordo também com Lopes (2009), as características físicas e psicológicas podem transitar por várias vertentes, por exemplo:

- **Características físicas:** roupas, gestos, aparência do personagem (cor dos olhos, cabelos, marcas), biótipo (gordo, magro, alto, baixo), formato da cabeça, cor dos cabelos, cor dos olhos, dentro outros.

- **Características psicológicas:** estão relacionadas ao sentimento do personagem, e a sua personalidade e estado de espírito. Podem estar intimamente

ligados à índole do personagem (mau, bom, neutro), ou seja, à sua categoria na trama (antagonista, protagonista, adjuvante).

Cores

As cores estão intimamente ligadas às emoções e sensações dos seres humanos, por isso estão bastante presentes na publicidade e também no cinema.

[...] a cor pode cumprir numa imagem diversas funções discursivas, dentre as quais destacamos a criação da tonalidade emocional de um espaço, a atmosfera dramática de uma ação, a caracterização de uma personagem ou a definição da identidade visual de um filme (NOGUEIRA, 2010, p.65)

Segundo Nogueira (2010), as cores não têm sua função limitada à transmitir emoções e sentimentos, mas também pode funcionar como elemento de composição, a fim de destacar determinado objeto ou personagem. E essa característica é bem observada no curta em questão, que é todo produzido em escalas de cinza, exceto pelos lábios e batom da personagem feminina.

Iluminação

Salles (s.d.) apresenta a iluminação no cinema como um trabalho de moldar imagens fazendo o uso de contrastes de luz e sombra. Ou seja, a iluminação tem função de definir o tom do filme. Por exemplo, muitas sombras e uma iluminação mais escura não remetem apenas à noite, mas também podem remeter à dramas e situações de tristeza. Já uma iluminação mais forte e viva, mesmo que de noite, referem-se aos momentos de felicidade e entusiasmo.

Dessa maneira, de acordo com SALLES (s.d.), podemos classificar a forma que as luzes são utilizadas no cinema segundo o seu direcionamento: direto ou refletida; como por seu grau de dispersão: dura, semi-difusa e difusa.

•**Iluminação direta:** a fonte de luz é apontada diretamente para o elemento na cena, sem interferência, mantendo assim suas características originais.

•**Iluminação refletida ou indireta:** a luz sofre alteração no trajeto da fonte até o

elemento, ocasionando assim, uma alteração na qualidade da mesma.

• **Luz dura:** uma luz direta que deixa muito contraste entre as partes iluminadas e não iluminadas. Nesse tipo de iluminação se encontra uma sombra muito nítida com visibilidade precisa de seus contornos.

• **Luz difusa:** geralmente obtida através de uma iluminação refletida. Grau de difusão é determinado pela distância do elemento, como também as características próprias da fonte de luz. Nesse tipo de iluminação se obtém uma sombra mais suave e atenuada.

• **Luz semi-difusa:** esse tipo de luz é um meio termo entre a luz dura e a difusa. Se caracteriza por contornos nítidos, porém com a presença de uma suavidade na passagem da luz, gerando assim uma região de penumbra.

Composição

Para compor uma cena é necessário pensar no que precisa ser o foco daquele momento. Por exemplo, se o personagem principal for o centro daquela cena, a composição tem que mostrar isso de alguma maneira, seja através de um contraste de cor, ou o colocando em um dos pontos de ouro definidos pela regra dos terços, como explana FRANÇA (2009):

“[...] divide-se o campo de visão em nove retângulos iguais (ou em três colunas e três linhas, assim como um jogo da velha) e os pontos de cruzamento dessas linhas são onde o foco da cena deve estar, são os polos de atração da imagem” (FRANÇA, 2009)

Além disso, podem ser utilizadas composições que atraiam um foco através dos movimentos de câmera.

Enquadramento – Planos e Ângulos

Qualquer obra cinematográfica é um conjunto de cenas, contudo, a cena não é a menor parte do filme, isto porque, cada cena é um conjunto de planos. Segundo Ribeiro (2011), o plano é um fragmento da cena que não é interrompido por um corte e é marcado pelo ponto de vista da câmera em relação ao assunto. O tamanho dele é

determinado pela montagem.

Ou seja, os planos podem variar com relação aos vários aspectos, dentre eles: os elementos da cena, a duração dela, os personagens envolvidos, a dimensão e tamanho dos mesmos e a necessidade ou não de movimento. E a partir daí, segundo MUNHOZ (2010) e RIBEIRO (2011), foram definidos conceitos de planos a fim de facilitar a análise das obras. São eles:

- **Plano geral:** mostra a paisagem ou o lugar onde está ocorrendo a cena, mostrando a dimensão do espaço e quem ou o que está inserido nele. Esse plano é usado para mostrar ao espectador onde a ação irá acontecer.

- **Plano conjunto:** tanto personagens e cenário são mostrados em conjunto na mesma cena.

- **Plano americano:** utilizado quando o personagem é enquadrado do joelho até a cabeça.

- **Plano médio:** o enquadramento do personagem é feito a partir do meio do corpo.

- **Plano médio aproximado:** uma variação do plano médio, e consiste em um plano um pouco mais fechado, enquadrando o busto do personagem.

- **Primeiro plano:** um plano onde o cenário ou ambiente em que se encontra o personagem não é muito mostrado, e o foco fica voltado para o personagem em si. Costumeiramente, nesse tipo de plano é mostrado o ombro e cabeça do personagem.

- **Primeiríssimo plano:** variação do primeiro plano, onde o rosto do personagem passa a ocupar toda a cena.

- **Plano detalhe:** nesse tipo de plano, é mostrado isoladamente um objeto ou parte do personagem que agrega valor dramático ou narrativo para o filme.

- **Plano sequência:** uma sequência de ações sem que haja corte, ou seja, ocorrem várias alterações na cena sem que sejam realizados cortes.

- **Plano e contra-plano:** é realizado uma alternância de imagens entre os personagens que compõem a cena. Esse tipo de plano é usualmente utilizado durante a gravação de diálogos.

- **Plano subjetivo:** utilizado quando a câmera está reproduzindo o ponto de vista do personagem.

Além dos planos citados acima que se referem ao enquadramento, os planos

também podem ser definidos quanto a angulação e posição da câmera. GERBASE (2012) vai defini-los da seguinte maneira:

- *Quanto à posição da câmera:*

• **Ângulo normal:** nesse tipo de enquadramento a câmera está gravando no mesmo nível dos olhos do personagem.

• **Plongée:** também pode ser chamada de câmera alta, e ocorre quando a câmera está acima do nível dos olhos, ou seja, voltado para baixo.

• **Contra-plongée:** pode ser chamada de câmera baixa, esse tipo de enquadramento ocorre quando a câmera se encontra abaixo do nível dos olhos, realizado assim a gravação voltado para cima.

- *Quanto à angulação da câmera:*

• **Frontal:** nesse tipo de enquadramento o personagem é filmado de frente.

• **3/4:** esse tipo de posicionamento é utilizado para dar o efeito de tridimensionalidade ao personagem, geralmente é utilizado um ângulo de 45 graus. Muito utilizado em animações justamente para retirar o efeito “chapado”, e dar uma ideia de profundidade.

• **Perfil:** nessa posição a câmera faz o registro do perfil do personagem e para isso a câmera fica posicionada a um ângulo aproximado de 90 graus com relação ao nariz do personagem.

• **Nuca:** câmera posicionada para filmar a nuca do personagem, ou seja, e realizado o registro do personagem de costas.

Movimento de câmera

O movimento de câmera é a base do cinema. É ele que o diferencia do teatro, e tira a monotonia dos planos parados e fixos. Por mais que existam planos em que os personagens fiquem fixos e parados, o corte se encarregará de retirar esse “marasmo”. Segundo NOGUEIRA (2011), os movimentos também funcionam como uma variação rítmica que pode, além de agregar sensações de espaço e dimensão, podem também colocar o espectador mais imerso na experiência cinematográfica.

[...] existem três gêneros de movimento no cinema: pessoas ou coisas movem-se em frente à câmara estática, a câmara move-se em direção, ao longo ou afasta-se de pessoas ou objetos estáticos e estes dois movimentos acontecem simultaneamente. (NOGUEIRA, 2011)

O primeiro movimento sugerido por Nogueira é o semelhante ao teatro, onde a câmara fica fixa, enquanto os objetos e personagens tratam de criar o movimento a partir do seu deslocamento em frente à tela. Ainda pode-se usar o recurso do *zoom*, para configurar um movimento mais definido sem ser necessário mover a câmara.

Gerbase ainda define o segundo movimento quando a câmara acompanha a ação dos personagens, ou seja, deixa de ficar fixa. E essa característica pode assumir várias vertentes, por exemplo, quando a câmara se movimenta na horizontal preza em um eixo fixo, é chamado de *panorâmica*, quando o mesmo movimento acontece, mas na vertical, é chamado de *tilt*. Além disso, existe o *travelling*, utilizado para fazer planos sequências, quando a câmara segue o objeto ou personagem sem necessidade de estar preso a algum eixo. Ainda é citado um terceiro movimento, que é a junção dos dois citados anteriormente.

Metodologia

Primeiramente foi realizada uma pesquisa bibliográfica e literária a fim de definir os conceitos e estratégias utilizadas para analisar a obra. Foram pesquisadas técnicas de como analisar um filme, além dos critérios utilizados. E somente a partir destas definições, foi dado o segundo passo no processo. O de repartir a obra em diversas esferas, como por exemplo na coleta da paleta de cores, ou na divisão de cenas a fim de analisar planos, enquadramentos e movimentos de câmara.

Resultados e discussão

Primeiramente foi necessário expor um pouco do roteiro e do que se trata o filme, a fim de que a concepção visual tenha relação direta com o roteiro da obra. Em seguida, serão feitas as análises dos personagens, da paleta de cores e da fotografia de maneira geral.

O curta

O curta-metragem que tem duração de seis minutos e 23 segundos narra a história de um rapaz que se encontra na estação de trem com uma moça e os dois começam a construir uma relação, mesmo sem diálogos. A chave de toda a relação inicia-se com uma folha de papel pertencente ao rapaz que voa em direção ao rosto da moça e fica marcada com o seu batom.

A partir daí, os personagens se separam e o foco fica no homem que se torna o protagonista. El chega em seu trabalho, que parece monótono e maçante, e é “presentado” por seu chefe com uma pilha de papéis para, aparentemente, carimbar e preencher. Contudo, ao olhar pela janela, se depara com a moça com quem se encontrara na estação de trem no prédio do outro lado da rua.

Então, o jovem não pensa duas vezes e começa a fazer aviões de papel com os arquivos deixados por seu chefe, a fim de que eles voem da sua janela até a da moça e chamem sua atenção.

Todavia, as folhas acabam, ele não obtém sucesso e é julgado por seus colegas de trabalho. Mas o jovem ainda tem uma última chance que é fazer um último avião de papel com justamente a folha marcada pelo batom da moça. Só que mais uma vez, não tem sucesso.

A moça então vai embora e o jovem corre atrás dela. Inicialmente é barrado por seu chefe, mas mesmo assim decide correr atrás da jovem. Mas mais uma vez se decepciona e não consegue encontrá-la. A partir daí, surge um elemento fantasioso onde todos os aviões de papel utilizados pelo rapaz, liderados pelo papel marcado pelo batom, começam a empurrar o jovem novamente para a estação de trem, onde o mesmo acaba se encontrando por fim com a moça.

Aspectos físicos e psicológicos dos personagens

Ao realizar uma análise do perfil psicológico dos personagens podemos definir algumas características físicas que se relacionam com esses aspectos mentais.

O personagem principal tem olhos pequenos, corpo magro e esguio (Figura 1),

além de estar sempre com um terno. Esse perfil constituído por linhas longas pode revelar um pouco da timidez e fraqueza do personagem.

Já a mulher protagonista tem seu rosto marcado por olhos grandes e expressivos, além de um corpo dotado de curvas, que conferem sensualidade, mas sem vulgaridade (Figura 2).

Também é interessante notar a figura do chefe, que representa o único personagem que de certa forma tenta barrar o protagonista de atingir seu objetivo. Por isso, sua maldade e austeridade é ilustrada pelo rosto quadrado, perfil alto e intimidador (Figura 3).

Figura 1

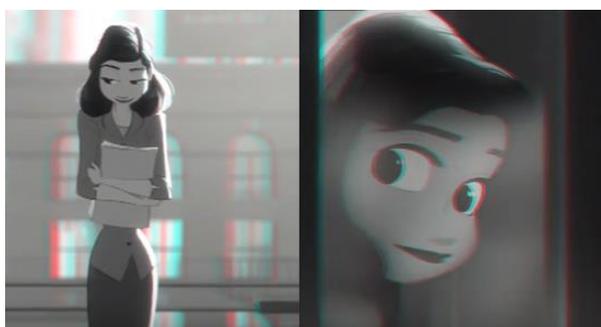


Figura 2



Figura 3



Paleta de Cores

O filme inteiro é produzido em tons de cinza, exceto por um elemento, que é o batom da personagem principal. Com isso a paleta de cores se configura de seguinte maneira representada na Figura 4.

Figura 4



Análise da Cena 1 – Primeiro encontro

A primeira cena escolhida é a onde ocorre o primeiro encontro dos personagens principais na estação de trem, como mostra a Figura 5.

Na *iluminação* desta cena podemos ver uma luz direta que vem de trás dos personagens conferindo um leve contorno de luz em cada um. As *cores* seguem o mesmo padrão de tons de cinza, com exceção dos lábios da personagem feminina. A *composição* da cena é proporcional, não existe movimento de câmera e a *planificação* é em conjunto e frontal.

Figura 5



Análise da Cena 2 – O diálogo

O curta-metragem não tem diálogos, entretanto, nesta cena ocorre o primeiro contato de relação entre os personagens, quando uma das folhas do rapaz vai parar no rosto da moça (Figura 6).

Nesta cena a *iluminação* ainda é direta, entretanto, como na *planificação* é definido um plano e contra-plano, um dos personagens, neste caso o homem, fica mais iluminado, enquanto a moça aparece ainda com o contorno de luz oriundo da primeira cena. Existe ainda uma *composição* de regra dos terços, típica deste tipo de plano e a câmera não faz movimentos.

Figura 6



Análise da Cena 4 – O chefe

Neste momento o chefe do personagem principal entrega uma pilha de folhas para serem preenchidas e despachadas, a concepção visual nesse caso, trabalhará para manter a superioridade de austeridade do chefe (Figura 7).

Aqui podemos perceber a *iluminação* vindo das janelas do lado esquerdo da cena, que iluminam, desta forma, apenas um lado dos personagens com mais intensidade. Já a *planificação* configura-se com um contra-plongé, para conceder superioridade ao chefe, que é visto de cima, enquanto a *composição* mais uma vez desagua na regra dos terços,

peculiar do plano e contra-plano que configura um diálogo.

Figura 7



Análise da Cena 6 – A visão de cima do prédio

Nesta cena a personagem principal desce da sala que estava anteriormente e é observada de cima pelo rapaz. (Figura 8).

Neste caso a *iluminação* é bem característica, sendo uma luz direta que vem de cima deixando sombras bem definidas. Ainda é interessante notar que o feixe se configura em apenas uma parte da tela, em diagonal, justamente onde está a personagem, fazendo com que a luz, neste caso, também seja um elemento de *composição*. De maneira geral vemos uma regra dos terços, com o elemento principal levemente descolado para a esquerda. A *planificação* define-se por um *plongé*, para indicar que estamos tendo a visão do personagem que está em cima do prédio.

Figura 8



Análise da Cena 7 – O diálogo

A cena final do curta se assemelha muito a primeira, onde os dois encontram-se no mesmo plano depois de terem percorrido um longo caminho até se encontrarem na mesma estação de trem, a diferença consiste na posição deles, dessa vez, um está de frente para o outro.

Aqui, a *iluminação* é direta e vem de trás dos personagens, como na primeira cena, causando um efeito de contorno de luz. A *composição* é simétrica, a fim de mostrar que os personagens estão em fim juntos, definidos por um *plano* frontal e conjunto, onde se enquadram os dois personagens, sem *movimento* de câmera. (Figura 9)

Figura 9



Conclusão

Em face de tudo isso, podemos concluir como é necessária a concepção visual de um personagem pensando em suas características físicas em relação a seus aspectos psicológicos. Vimos que o tamanho da cabeça de um personagem, a forma como seu corpo é desenhado, a forma como os traços são feitos, a maneira como ele se mexe na cena, tudo isso, pode definir seu perfil de acordo com o roteiro do filme.

Pudemos também observar como a paleta de cores influencia no filme e pode ser utilizada inclusive como elemento de composição. A obra é quase que inteiramente produzida e animada em tons de cinza, entretanto, apenas o elemento do batom da moça, presente em seus lábios e em uma folha marcada, apresentam uma cor diferente. Fazendo com que essa determinada cor seja utilizada para destacar certos elementos na cena.

Os enquadramentos e planificações também são essenciais para o curta-metragem, pois conferiram dinamicidade quando era necessário e atenção ao espectador quando precisava. Todos esses elementos aliados à uma composição bem configurada e em sua maioria definida pela regra dos terços e também à um roteiro cativante, tornaram o filme uma obra extremamente bem produzida.

Referências

- FOSSATI, C. **Cinema de animação**: uma história de inovações. Fortaleza/CE. 2009.
- GERBASE, C. **Primeiro filme**: descobrindo – fazendo – pensando. Artes e Ofícios. 2012. Complemento do livro disponível em :<<http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/movimentos-no-quadro-da-camera-e-da-objetiva/>> Acesso em: 08 de agosto de 2016.
- LOPES, D.M. **Caracterização de personagem em filmes de animação digital**. Criciúma, 2009. Disponível em <www.bib.unesc.net/biblioteca/sumario/00003E/00003EE1.pdf> Acesso em: 08 de agosto de 2016.
- MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M.Books do Brasil, 2005.
- MUNHOZ, M. **Artes audiovisuais**. In: PADILHA, M. R. N.; MUNHOZ, M. Fotografia e Audiovisuais. Paraná, 2010. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000015330.pdf>> Acesso em: 08 de agosto de 2016.
- NOGUEIRA, L. **Planificação e montagem**. Covilhã: LabCom. 2010. Disponível em:<http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/nogueira-manuais_III_planificacao_e_montagem.pdf> Acesso em: 08 de agosto de 2016.
- PAPERMAN – curta metragem**. Direção/Produção/Roteiro: John Kahrs, Clio Chiang e Kendelle Hoyer. Produtora: Disney Studios Animation. 5’01’’. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eRI2OlyNMuc>> Acesso em: 08 de agosto de 2016.
- PENAFRIA, M. **Análise de filmes** - conceitos e metodologia(s). VI Congresso SOPCOM, Lisboa. 2009. Disponível em: <<http://bocc.ufp.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>>. Acesso em: 08 de agosto de 2016.
- RIBEIRO, E. **Oficina de comunicação (COM8030)**. Rio de Janeiro. 2011. Disponível em: <http://www.ibam-concursos.org.br/documento/erica_cvj.pdf> Acesso em: 09 de agosto de 2016.

SALLES, F. **Iluminação para cinema e vídeo.** In: SALLES, F. Apostila de Cinematografia. [S.l.: s.n. s.d.

SCHUCH, R.M.G; VIEIRA, M.L.H.; GONÇALVES, M.M. **A criação de um glossário cognitivo a partir de um estudo sobre enquadramento de cenas.** São Paulo, 2014.